

17 F
notre grand
TEST LOGIQUE
ISSN 0247-1132
jeux & stratégie
TOUS LES DEUX MOIS
n°28
DES JEUX POUR TOUT L'ÉTÉ
Il y a un personnage de trop dans cette scène. Lequel ? (solution page 3)

• En parcourant les allées du Sicob nous découvrons l'*Apple IIc,* une petite merveille de 3,4 kg, pas plus grand qu'une machine à écrire de voyage, avec lecteur de disquette incorporé. Avec ses 128 K- RAM de mémoire vive, pour un prix avoisinnant 13 000 F TTC, l'*Apple IIc* propose un bon rapport qualité/prix si vous avez l'intention de vous déplacer avec votre micro. Il est totalement compatible avec les autres *Apple II (+* et *e).*
L'affichage en 40 ou 80 colonnes (surtout utiles pour le traitement de texte) est incorporé.



• Le *Club Apple,* association type « loi de 1901 », vient de voir le jour et se propose d'être un centre d'information et de services. Ce club sera ouvert à tous, du « pro » au « bidouilleur » en passant par celui ou celle qui vient d'acquérir un *Apple.* Ce club, qui disposera de locaux à Paris après les grandes vacances, propose à ses adhérents :
– un mensuel d'information, *L'Écho des Apples;*
– un service assistance club (stages intensifs);
– une librairie : prix réduits, tirages spéciaux réservés aux membres du club; une disquette trimestrielle;
– une bourse de logiciels (vente et échange);
– une bibliothèque de logiciels;
– une boutique *Club Apple,* réservée aux membres du club.
Cotisation : 300 F par an.
Pour tous renseignements écrire au *Club Apple,* avenue de l'Océanie, Z.A. de Courtabœuf, BP 131, 91944 Les Ulis Cedex.

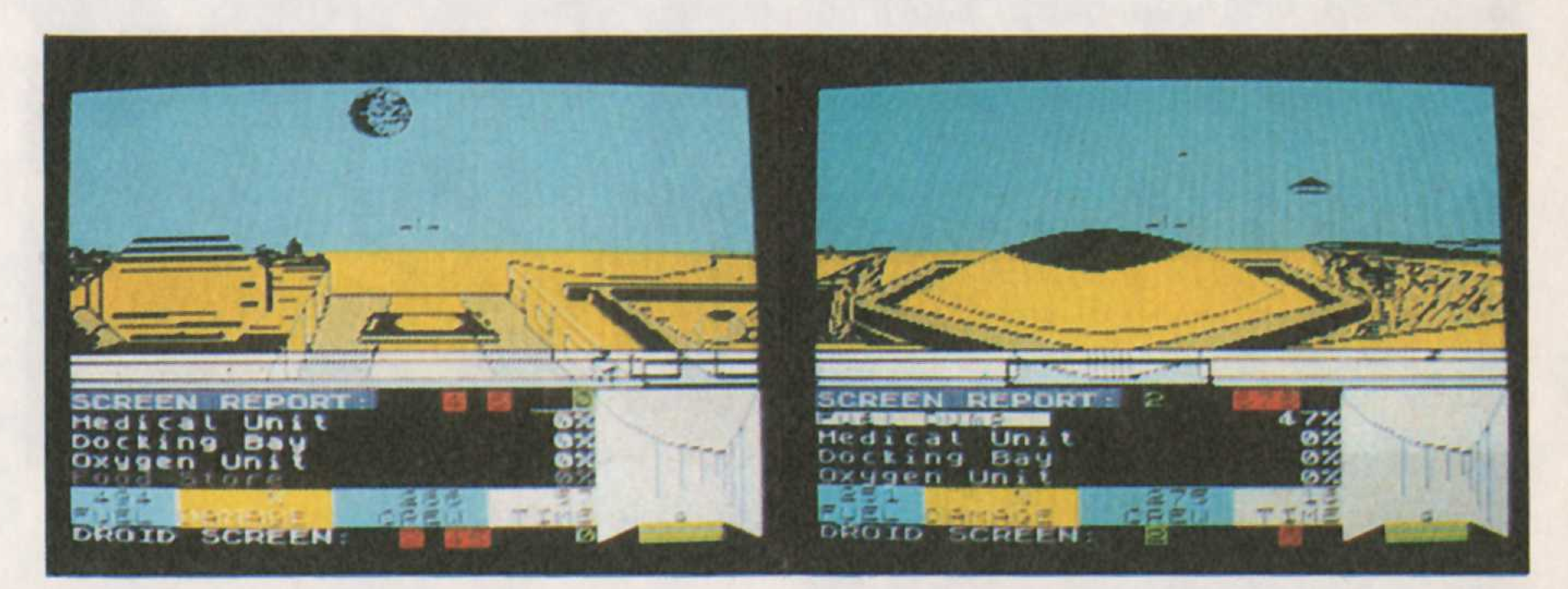
• *Transylvania,* jeu d'aventure destiné à l'*Apple II* est désormais disponible sur *Macintosh.*

• Le programme de jeu *Hobbit* qui lance le joueur à l'aventure dans les contrées imaginaires de Tolkien est désormais disponible sur *Oric* et *Commodore 64.*

• Quel est le matériel informatique le plus répandu? Réponse : le terminal Minitel. Fin mars 84, 130 000 terminaux étaient déjà installés au titre de l'annuaire électronique (gratuit) et 45 000 étaient loués (voir votre agence commerciale des PTT). Actuellement, un nouveau service par jour fait son apparition. Le domaine des jeux est encore un peu faible, mais est loin d'être exclu. A suivre...

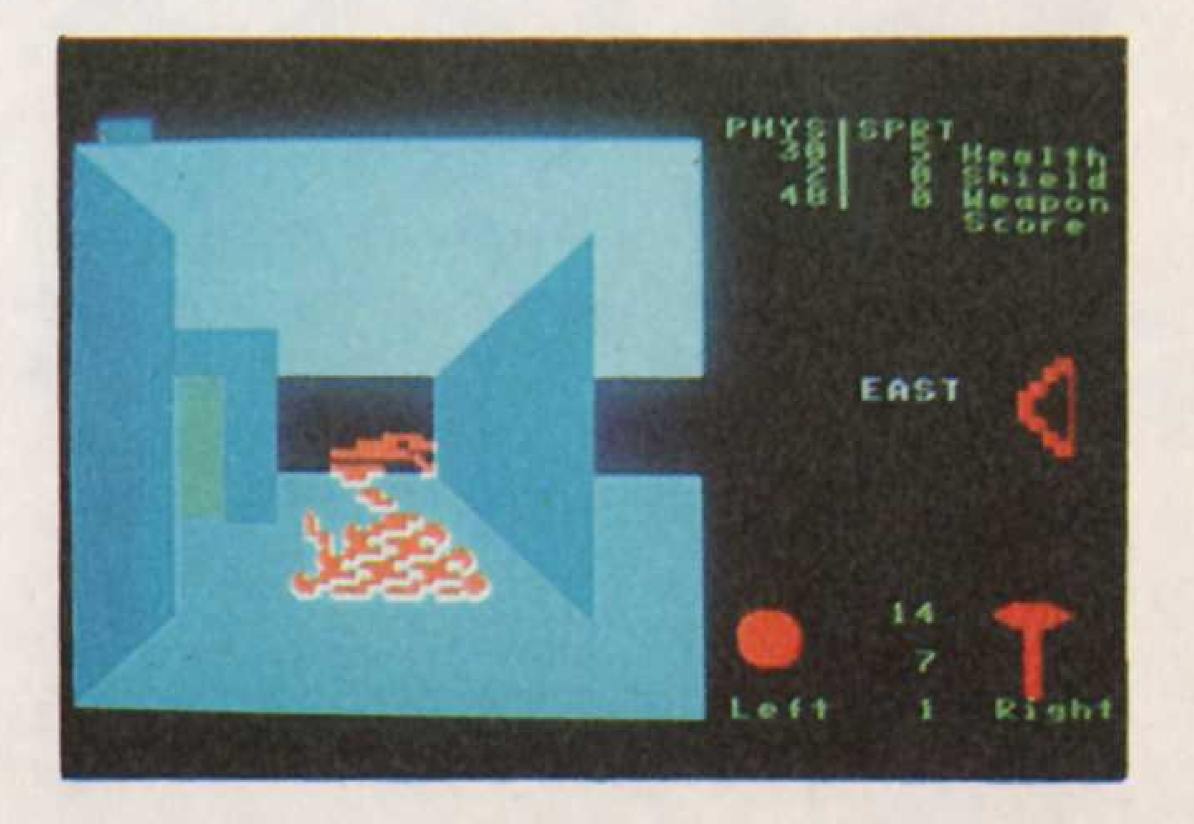
• *Minitel, votre guide pratique,* collection micro-onde, aux éditions CEDIC Nathan, par Jacques David, est une des toutes premières initiations à un appareil que vous aurez sans doute rapidement chez vous, si ce n'est déjà fait : le terminal Minitel. Une machine parfois un peu complexe à manier, pour ceux du moins qui n'ont pas encore été confrontés à l'informatique. C'est donc une heureuse initiative que d'expliquer à tous comment fonctionne le système qui sous-tend l'activité de cette machine et son utilisation (tout le monde en avait besoin!).

• Vous inventez un programme de jeu, vous en parlez un peu autour de vous et puis, un beau jour, coucou le revoilà dans le commerce sous forme de cassette ou de disquette. Daniel Duthil, un juriste spécialisé dans le Droit de l'informatique, a lancé une revue – *Expertises des systèmes d'information* ou plus simplement *Expertises* – et un organisme de défense professionnel, auquel tout un chacun peut adhérer : l'Agence pour la protection des programmes (APP). Si vous vous sentez l'âme d'un créateur ou si vous avez déjà conçu un programme commercialisable, il faut vous protéger. Pour tous renseignements complémentaires : *Expertises,* 55 boulevard de la Villette, 10 A5, 75010 Paris. Tél. : 203-26-87 ou 206-90-88.

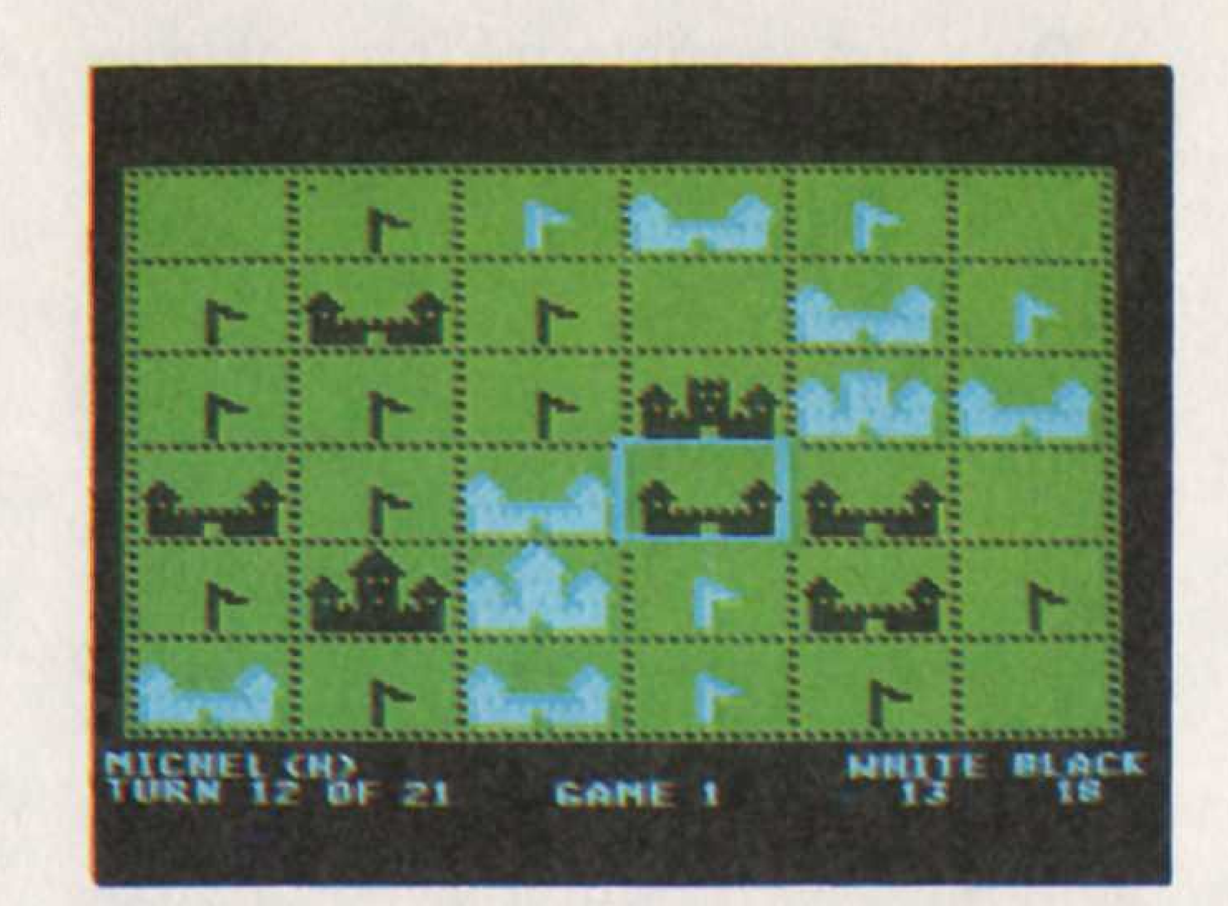


• Avant-première! *Psytron,* édité par Beyond en Grande-Bretagne, est l'un des meilleurs jeux d'aventures sur *Spectrum.* Il se range dans une catégorie très particulière et qui ne cesse actuellement de croître : les jeux d'aventure qui associent réflexion et adresse. La défense de la planète qui vous est confiée vous oblige à contrôler plus d'une vingtaine de variables sur chaque page d'écran. La finesse du tracé, permise par le *ZX Spectrum,* confère au jeu un réalisme surprenant.

• *L'Aquarius II* vient s'ajouter au nombre grandissant des micro-ordinateurs grand public. Ses « mensurations » sont intéressantes mais pas les meilleures : 20 K de mémoire vive, seize couleurs, une haute résolution graphique (320 × 192 points sur un écran) pour un prix de 1993 F! De nouvelles cartouches de jeux (voir *Donjons & Dragons* pour *Aquarius I*) seront disponibles dès la rentrée.



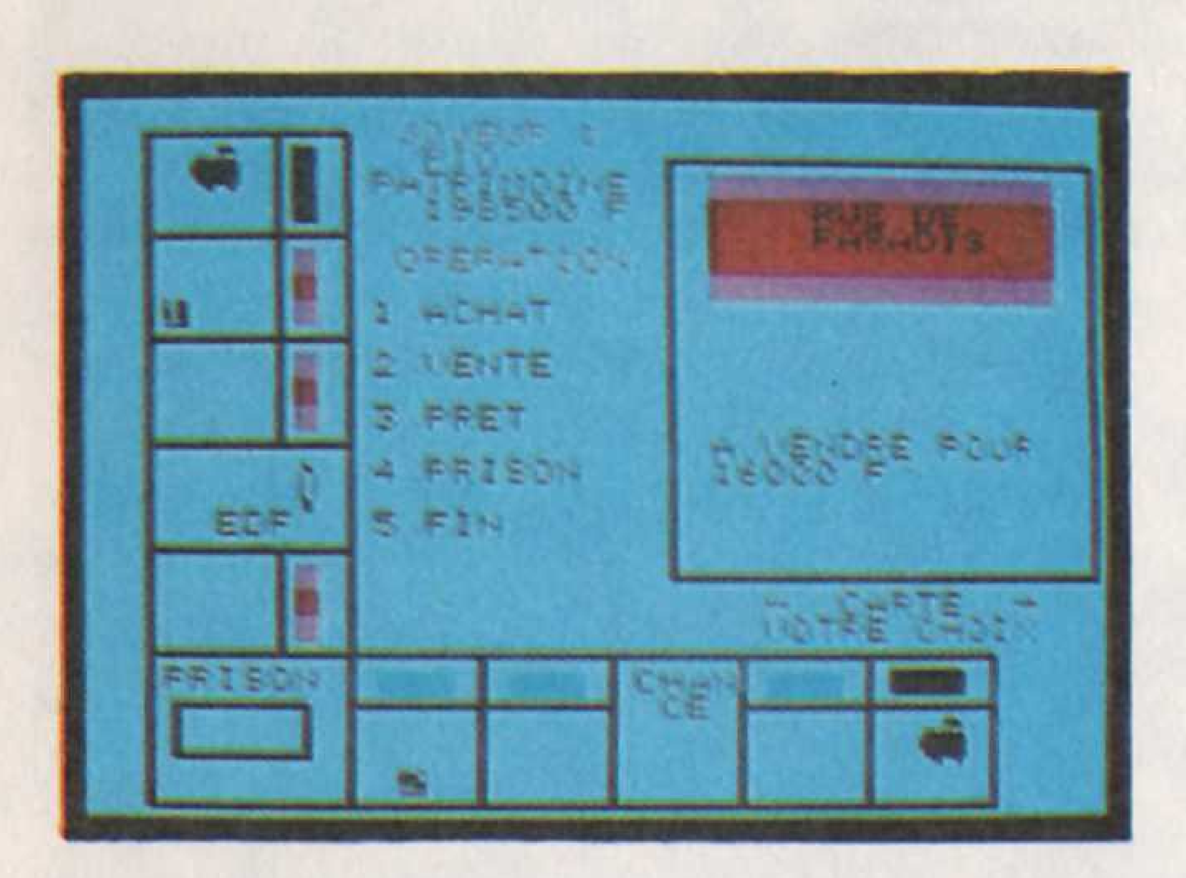
• *Fortress,* jeu de stratégie pour *Apple II* (+, *e* et *c*) et Atari 400/800/1200, est l'un des plus réussis de la série *Rapid fire* des éditions Strategic Simulations Inc. Il s'agit d'un jeu de pions sur plateau 6 × 6 cases qui serait difficile à gérer sans l'intervention de l'informatique. A tour de rôle le joueur (humain) et son adversaire (humain ou informatique) pose un « château ». Celui-ci crée une zone de contrôle (matérialisée par un drapeau à sa couleur) sur chacune des quatre cases ayant un côté commun avec lui. Chaque château peut recevoir trois niveaux de fortification. Un château peut subir l'attaque de plusieurs adversaires et être en état de siège (la porte du château se ferme). Au tour suivant, s'il n'obtient pas le soutien d'un autre château, il disparaît purement et simplement du plateau de jeu, ainsi que ses zones de contrôle. Le programme propose cinq adversaires, adoptant chacun des comportements tactiques très différents. Il est possible de choisir le nombre de coups de chaque partie. S'il est relativement facile de battre chaque programme en plus de quarante coups, il en va tout autrement en suivant la partie classique proposée en vingt et un coups. La démonstration qu'un jeu très simple peut se révéler fort riche.



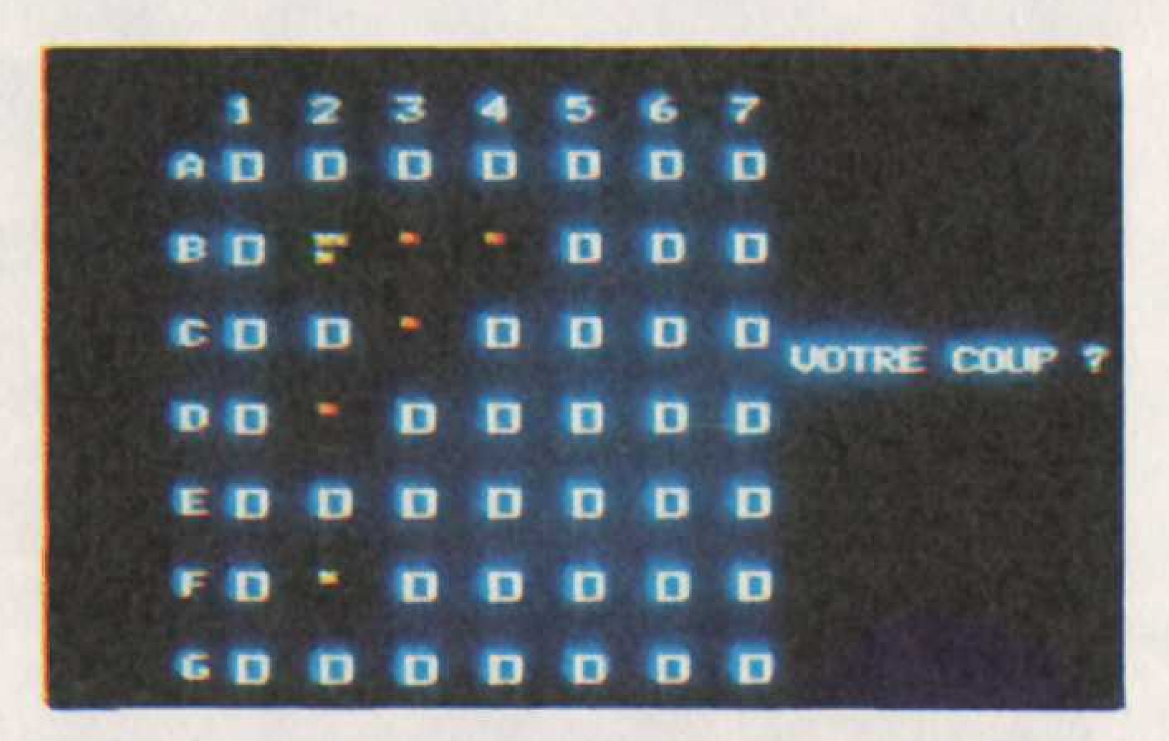
• Certains magasins d'informatique réussissent à se faire connaître et à vivre en pratiquant des prix vraiment très bas. C'est le cas de *Dynamite Computer* (1), une petite boutique qui fait le ravissement des passionnés d'informatique. On y découvre notamment un micro-ordinateur « multicompatible » pour 5 500 F qui se transforme au gré de son possesseur en micro haut de gamme par simple adjonction d'une carte. Voici quelques-uns des prix que nous avons eu la surprise de relever, en ce qui concerne l'*Apple II :* carte d'extension 16 K-RAM : 550 F; interface drive : 450 F; carte 80 colonnes : 750 F; « wildcard » (de déplombage) : 685 F; carte synthétiseur de voix : 390 F (!) et modem : 2 200 F.

(1) 89, rue de Dunkerque, 75009 Paris (M° Anvers). Tél. : 878-48-6.

• *Monopolic* (Free game Blot) est un jeu de *Monopoly* très classique, à la différence près que vous pratiquez, entre autres, le jeu en solitaire. Cet avantage est pourtant illusoire. Vous n'avez plus à lancer les dés, ni à manipuler de billets, ni à discuter. La seule chose qu'il vous reste à faire est de choisir d'acheter ou non le terrain sur lequel votre pion aboutit. Un sentiment de « dépossession » apparaît vite.



• *La guerre des couleurs* (Proriciel) est un jeu d'influence et de prise de terrain qui n'est pas sans rappeler *Fortress.* Quand vous avez posé quatre pions à votre couleur dans une case, ils explosent et chaque pion part dans quatre directions à une case de distance et occupe ces cases, modifiant la couleur de tous les pions qui pouvaient s'y trouver. Très astucieux.



• Échange *Oric 1 - Atmos.* Deux possibilités s'offrent aux possesseurs d'*Oric 1 :*

– une modification du boîtier, du clavier et de la mémoire morte de la machine. Votre *Oric 1* devient un *Atmos.* Coût de l'opération : 765 F et deux semaines de délai;

– un échange standard : vous rendez votre *Oric 1* plus 1 190 F et en échange vous recevez un *Atmos.*

Ces deux possibilités sont offertes au public jusqu'au 31 janvier 1985.

• *micro-programme 5* est une nouvelle société d'éditions, distribuée par ASN-diffusion, qui a pignon sur rue (1) et s'adresse à tous les possesseurs d'*Oric/Atmos.*

(1) 82-84, boulevard des Batignolles, 75017 Paris. Tél. : 293-24-58.

• *Oric* et *Atmos* sont toujours particulièrement bien soutenus grâce à une abondante littérature informatique : chez Eyrolles, *Faites vos jeux avec Atmos* de Claude Delannoy propose, outre de nombreux conseils, vingt et un programmes de jeux particulièrement bien documentés. Pour chacun d'entre eux la présentation est identique et comprend : le jeu, le programme, « si vous souhaitez personnaliser ce programme », la description du programme et la liste des variables. Même s'il y a trop de jeux d'adresse à notre goût la démarche est excellente. Avec *Oric-Atmos, votre ordinateur* collection *Micro-onde,* aux éditions CEDIC Nathan, le lecteur qui vient de faire l'acquisition de son micro peut s'initier rapidement à la micro-informatique avant de recourir à des ouvrages qui pénètrent plus profondément le basic avancé.

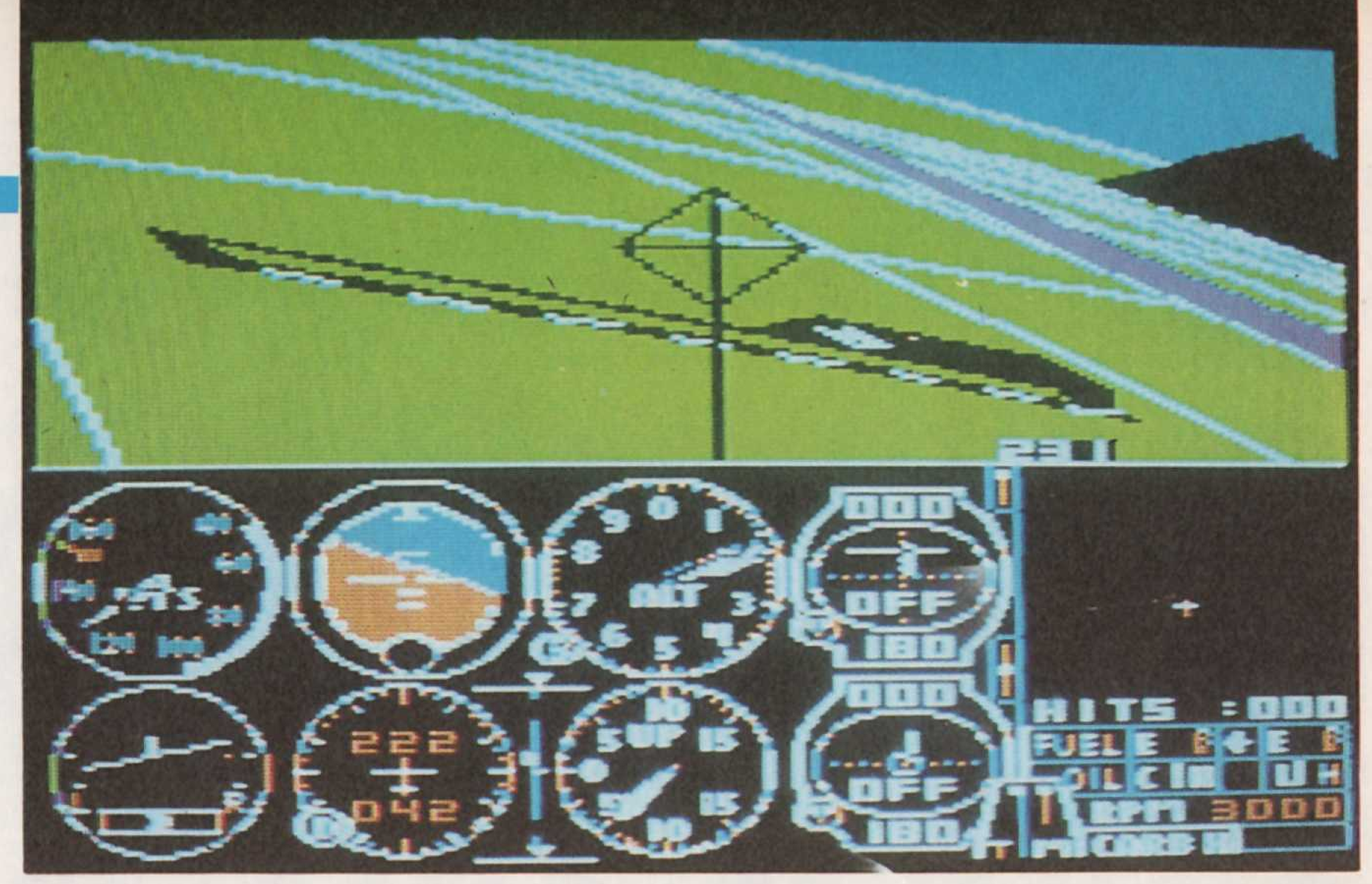
• Dans la collection *Tout savoir sur...,* aux éditions Eyrolles, nous avons reçu les livres concernant le *Lynx,* L'*Oric* et le *Canon X07.* Dans ce dernier ouvrage, consacré à la programmation de jeux, nous avons particulièrement remarqué un programme pour jouer aux dames et au backgammon contre l'ordinateur. Les deux autres ouvrages, très clairs, sont davantage destinés à apprendre la programmation au travers de nombreux exemples. Une collection très réussie.

• Le catalogue *No man's land* fait apparaître cent dix nouveautés parmi lesquelles on dénombre trente-trois programmes nouveaux pour *Oric/Atmos,* vingt-six pour le *Commodore 64,* vingt-quatre pour le *Spectrum,* dix pour le *ZX 81,* cinq pour le *Dragon* et quatre pour le *MO5,* à peine arrivé sur le marché. Tous ces programmes ne sont pas des jeux, et tous les jeux ne sont pas de réflexion ou d'aventure. La masse des jeux d'adresse est encore impressionnante. Le catalogue *No man's land* est une précieuse source d'informations même s'il ne couvre pas toutes les parutions de programmes. De plus *Innelec – No man's land* est prêt à accueillir vos propres programmes sur cassette : écrire à *Innelec-No man's land,* Direction des programmes, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93506 Pantin Cedex.

• Jeux d'affichage dans un stade : deux étudiants du collège américain Caltech se sont temporairement approprié les panneaux d'affichage d'un stade en plein match de football. A l'aide d'un portable *Epson HX 20* et d'un modem, ils ont ainsi pu dispenser à un très large public leurs messages personnels...

• Le *Guide du BASIC ZX 81* par Douglas Hergert, édité chez Sybex est un ouvrage classique en 188 pages, donnant pour chaque fonction un exemple et un commentaire. Pas très original mais pratique et « solide ».

• *Jeux en Basic sur Dragon* et *Jeux en Basic sur TRS-80 Color* par Pierre Monsaut, chez Sybex sont les plus récents d'une série d'ouvrages permettant de programmer les mêmes jeux mais sur les machines les plus courantes du marché. Un seul ouvrage suffit : celui qui est destiné à votre micro. Les autres proposent le même contenu, mais adapté à un autre appareil. Parmi les jeux, des classiques du jeu d'adresse qui ne sont pas d'un grand intérêt pour l'amateur de jeux de réflexion mais qui, sans aucun doute, lui feront faire des progrès en matière de programmation et d'illustration.



• *Flight Simulator II* (Sublogic) pour *Apple II, II+* et *IIe.* Quand nous avons reçu ce superbe simulateur de vol et de combat aérien, il y a plus de deux mois, nous avons hésité à vous en parler : les auteurs du programme n'étaient pas entièrement satisfaits et pensaient reprendre les programmes vendus, en échange d'une nouvelle formule permettant notamment la sauvegarde des parties en cours. La ruée des amateurs de pilotage a été telle qu'il n'en est aujourd'hui plus question. Même sans sauvegarde, le *Flight Simulator II* est remarquable. La première partie du programme est consacrée au simulateur de vol au-dessus de quatre régions des États-Unis (New York, Seattle, Chicago et Los Angeles). L'écran affiche une vue en trois dimensions. Le pilote (vous) peut regarder dans huit directions dans le plan de l'avion et vers le sol en choisissant son échelle. L'impression dépasse en réalisme tout ce qui s'est fait jusqu'à présent. Le joueur a accès aux paramètres de conditions de vol avec notamment la saison, l'heure (vol de nuit), la direction et la force du vent, la fiabilité de l'appareil et les turbulences. Cette partie du programme paraît inépuisable tant les conditions de vol possibles sont nombreuses. La seconde partie est consacrée au combat aérien (voir photo). C'est pour le joueur la partie la plus intéressante, même s'il faut un sérieux entraînement pour avoir quelques chance de vaincre. Aller bombarder les aéroports adverses, qui se situent au-delà du fleuve, n'est pas une mince affaire. Les coups au but infligés par la DCA font perdre à votre appareil de sa maniabilité. Un petit écran radar, où les adversaires apparaissent en bleu s'ils sont au-dessus de vous, en orange en dessous et en blanc au même niveau, suffit amplement au repérage. Il reste à appuyer sur la barre d'espacement pour activer la mitrailleuse tout en conservant l'avion adverse dans le collimateur. Difficile, mais passionnant.

• *Programmation inventive* de Xavier de la Tullaye, aux éditions du PSI est un ouvrage de réflexion pratique sur la programmation. Pour débutants et programmeurs amateurs moyens, il offre un manière de « désosser » les problèmes de manière à les faire entrer sous forme programmable. Une excellente approche, claire et précise de l'informatique.

• *Guide de l'utilisateur IBM P C* par Joan Lasselle et Carol Ramsay. Plus qu'un manuel de programmation (type dictionnaire de Basic), ce manuel initie l'utilisateur à la mise en service de l'*IBM,* à l'initialisation de disquette et à la création de fichiers. Une approche pour « grand débutant » sans doute pas inutile.

• Nous avons essayé avec agrément le synthétiseur vocal pour *Oric/Atmos,* distribué par ASN au prix de 450 F (plus 110 F pour un indispensable cordon de liaison). On obtient des phrases avec un fort accent anglais, mais ça marche.



Fantaysi, 2, avenue de la Grande-Armée, Le Rond Point, Porte A, 20000 Ajaccio.

• Je voudrais annoncer aux lecteurs de *J. & S.* que j'ai créé une bibliothèque de logiciels pour *Commodore 64.* Par l'intermédiaire de ce club les abonnés pourront s'échanger des programmes. Écrire à Bruno Bourdin, 12, rue Pasteur, 92250 La Garenne-Colombes ou téléphoner au (1) 780-10-61.

• Dans la baie de Saint-Tropez, *Chiffres et Lettres à gogo,* organisé par le Club des Chiffres et des Lettres de Beauvallon, au Golfe Bleu, du 26 août au 1er septembre. Du lundi au vendredi, « Coupe du Golfe Bleu » (réservée aux adhérents), dotée de séjours et de prix divers. Le samedi, « Grand tournoi open ». Pour la semaine, forfait de 1 500 F (comprenant la cotisation annuelle, la pension complète et les droits d'engagements. Tournoi open seulement : 120 F repas compris. Renseignements et inscriptions : Club des Chiffres et des Lettres de Beauvallon, Golfe Bleu, BP 126, 83120 Sainte-Maxime, tél. : (94) 96-05-90 ou (94) 96-07-25.

• Le squash club de Saint-Nazaire et Sivéa Nantes organisent en juillet, août et septembre des stages de squash et de micro-informatique. Pour tous renseignements, téléphoner au (40) 53-34-53 ou au (40) 47-53-09.

• Par les Fils du Dragon est un nouveau club d'informatique ludique de Charleroi en Belgique. Il propose une initiation au basic, un concours de jeux et de logiciels sur micro, des échanges... et dispose (pour l'instant) de quatre Dragons 32, d'un Spectrum, d'une TI 99/4A et d'une TI 58 C.
Club micro Par les Fils du Dragon, 27, chaussée de Montignies, 6060 Gilly, Belgique. Tél. : (71) 41-13-17.

Les bonnes occasions

• Vends *Legio VII* 130 F, *Wohrom* 80 F, *Zargos's Lord* 70 F, *Go luxe* 130 F ou le tout 350 F. Joindre Thierry Cornaire, 35, rue de Grenonvilliers, 78120.

• Vend wargames état neuf, très peu servi : *Squad leader* (règle en français), *1870, Napoléon à Austerlitz, Les dernières batailles de Napoléon.* Contacter Jean-François Bouthier, rue Pierre-Sémard, 24800 Thiviers. Tél. : (53) 55-04-43 après 20 h.

• Cherche *le Parrain...* Il s'agit bien sûr du jeu de société. Prêt ou vente. Contacter Éric Gillièron, 190, rue Marcadet, 75018 Paris.

• Vends (7 F pièce) des programmes de jeux sur calculatrices *(TI57 LCD, HP 33, 34C, 15C, TI 57, 58, 59)* dont les titres suivent : *Royaume, le Royaume de Zareck, La Guerre de l'Espace, Mort au mutant, Le Château infernal.* Joindre une enveloppe timbrée à vos noms et adresse ainsi qu'un chèque bancaire, sans oublier le nom de la machine. Vends également *Risk* (90 F). Écrire Claude Grand, 29, rue du Parc d'Artillerie, 03400 Yzeure.

• Vends *TI 58 C* avec module « master library »; chargeur et accus fiches, programmes, aide-mémoire, manuel; ainsi que wargames : *Yorktown, Okinawa, France 1940, Diplomacy, Médicis.* Contacter Stéphane Gilbert, 2, avenue de la Tranquillité, 78000 Versailles.

• Vends, états neuf, une *HP 41 C,* module x fonctions, module horloge, ensemble ou séparément. Prix très avantageux. Contacter J.M. Ancelin, 16 (1) 268-15-00, poste 35 31, aux heures de bureau.

• Échange ou vend de nombreux jeux pour *Apple II* (arcade, aventures, stratégie, wargames...) liste et prix sur demande. Contacter Laurent Maupas, Insa 601, 69621 Villeurbanne Cédex.

• Je vends mon micro car je suis trop absorbé par *Aftermath,* dont j'ai entrepris la traduction. Je cherche aussi des survivants de l'apocalypse ayant eux aussi commencé la traduction d'*Aftermath.* Vends *LYNX* 48Ko + 7 jeux, le tout pour 2 500 F. Contacter Stef Goussy, 11, boulevard Suchet, 75016 Paris.

Messages

• Passionné informatique et *Oric 1* cherche talentueux programmateur chevauchant même bécane pour échange programmes et idées.

• Maître de donjons cherche joueurs confirmés ou non dans la région de Draguignan. Pratiquons *D. & D.* et *MEGA.* Contacter Olivier de Vaulx, 321, avenue du Pont-d'Aups, 83300 Draguignan. Tél. : 68-60-69.

• Sur *Dragon 32* dans l'aventure *Trilogy,* Patrick Pachy nous signale qu'il est bloqué : après avoir trouvé l'œil de Dazmar et être descendu dans le souterrain, il obtient toujours la réponse *« You're failed to survive! »...* Les sauveteurs doivent contacter Patrick Pachy, 52, rue de Douai, 59950 Auby.

• Je possède *Tombs of Xeiops* sur *CBM 64* et je suis coincé. Que dois-je faire? Téléphonez-moi au (91) 93-64-04 Laurent Testard.

• Bloqué depuis deux mois dans *Return to the pirate's isle* de Scott Adams, sur *TI 99 4A.* Contacter Fabien Harter, 7, rue de la Ferjardière, 49000 Angers.

• Cherche possesseur d'*Apple II* en vue d'échanger des idées et des programmes. Contacter Vuong Hong Hai, 47, rue Dombasle, 75015 Paris. Tél. : 250-00-86.

• Si vous possédez le logiciel *The blade of Blackpoole* pour *Apple II,* pouvez-vous m'aider à passer la plante carnivore? Contacter Emmanuel Alvès, tél. : (89) 27-06-75.

• Ultime demande. J'ai la chance de posséder la disquette *Ultima III,* mais malheureusement je n'ai plus la notice. Ce qui fait que je patauge littéralement dans la semoule. J'aimerais donc obtenir des conseils contre des programmes pour *Apple (Sorcellerie, Escape from Rungistan).* Contacter Roland Crael, 27, rue Pierre-Corneille, 35100 Rennes.

• Cherche un mode d'emploi de la *HP 32 E.* J'en ai commandé une et je n'ai pas reçu le mode d'emploi. J'ai écris à l'expéditeur et il m'a répondu *« liquidation de stock »!* Contacter Salah Rabah, 3, rue du Bief, 74100 Annemasse ou tél. : (50) 38-42-49.

• *Viens on va jouer* est le titre de l'émission de David Dufresne. On y parle de wargames, de jeux de rôle, d'informatique, etc. C'est le jeudi, de 17 h 45 à 18 h 30 sur R.P.O. (Radio Poitiers Ouest) 90 Mhz. Pour tous renseignements, contacter David Dufresne (49) 58-59-55.

• Mon attention fut attirée par votre article sur *Le sorcier de la Montagne de Feu.* Je courus sur le champ dans une librairie pour me le procurer et quelle ne fut pas ma surprise en lisant à la fin de la première page : *« parmi leurs jeux préférés, citons (...) et la grande trilogie des jeux électroniques : Rune Quest, Donjons & Dragons et Traveller »!* Je compte sur vous pour signaler l'erreur ou plutôt l'horreur de cette infâme déclaration. Signé Patrick Bass. C'est chose faite!